

## RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

### Les dessins et modèles à l'heure du numérique

Haouideg, Hakim

*Published in:*

Revue du Droit des Technologies de l'information

*Publication date:*

2004

*Document Version*

le PDF de l'éditeur

[Link to publication](#)

*Citation for pulished version (HARVARD):*

Haouideg, H 2004, 'Les dessins et modèles à l'heure du numérique', *Revue du Droit des Technologies de l'information*, VOL. 19, p. 7-14.

#### General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

#### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

# DOCTRINE

## Les dessins et modèles à l'heure du numérique

Hakim HAOUIDEG<sup>1</sup>

L'apparence d'un site Internet, l'icône d'un programme d'ordinateur ou le personnage d'un jeu vidéo sont autant de créations esthétiques numériques dont la protection est souvent exclusivement envisagée sous l'angle du

droit d'auteur. La présente note expose la mesure dans laquelle le droit des dessins et modèles peut apporter à ces créations une protection complémentaire à celle offerte par le droit d'auteur.

### Introduction

Le droit européen des dessins et modèles a récemment subi de profonds changements à la suite de l'adoption d'une part de la directive 98/71<sup>2</sup> qui harmonise les droits nationaux et d'autre part du règlement 6/2002<sup>3</sup> qui introduit le dessin ou modèle communautaire. Ces nouveaux textes comportent deux définitions extrêmement importantes : celle du « dessin ou modèle », qui est dorénavant défini comme « l'apparence d'un produit ou d'une partie de produit que lui confèrent, en particulier, les caractéristiques des lignes, des contours, des couleurs, de la forme, de la texture et/ou des matériaux du produit lui-même et/ou de son ornementation »<sup>4</sup> et celle du « produit » défini comme « tout article

industriel ou artisanal, y compris, entre autres, les pièces conçues pour être assemblées en un produit complexe, emballage, présentation, symbole graphique et caractère typographique, à l'exclusion, toutefois, des programmes d'ordinateur »<sup>5</sup>.

Ces définitions ouvrent de nouvelles perspectives pour la protection des créations esthétiques numériques par le droit des dessins et modèles. Elles éliminent d'une part certains obstacles contenus dans les droits nationaux, en particulier dans la Loi uniforme Benelux en matière de dessins ou modèles (ci-après L.B.D.M.) (point 1). Elles suscitent d'autre part de nouvelles interrogations, comme celle de la portée qu'il convient

1. Juriste en droit de la propriété intellectuelle, F.U.N.D.P.
2. Directive 98/71/CE du Parlement européen et du Conseil du 13 octobre 1998 sur la protection juridique des dessins ou modèles, *J.O.C.E.*, n° L 289, 28 octobre 1998, pp. 28-35 (ci-après « la directive 98/71 »).
3. Règlement (CE) n° 6/2002 du Conseil du 12 décembre 2001 sur les dessins ou modèles communautaires, *J.O.C.E.*, n° L 003, 5 janvier 2002, pp. 1-24 (ci-après « le règlement 6/2002 »).
4. Article 1<sup>er</sup>, a, de la directive 98/71 et article 3, a, du règlement 6/2002.
5. Article 1<sup>er</sup>, b, de la directive 98/71 et article 3, b, du règlement 6/2002, nous soulignons.

de conférer à l'exclusion des programmes d'ordinateur de la définition de produit (point 2). Nous examinerons ensuite la pratique actuelle en matière d'enregistrement de créations numériques en tant que dessin ou modèle au niveau communautaire et au niveau na-

tional (point 3). Nous terminerons en rappelant les principaux atouts du droit des dessins et modèles par rapport au droit d'auteur, notamment pour la protection des créations esthétiques numériques (point 4.).

## Suppression de certains obstacles

Avant l'adoption de la directive 98/71 et sa transposition dans le Benelux par le biais du protocole<sup>6</sup> modifiant la L.B.D.M., le premier article de la L.B.D.M. n'accordait la protection des dessins et modèles qu'à « l'aspect nouveau d'un produit ayant une fonction utilitaire ».

La notion de « produit » était alors comprise comme un objet matériel, ce qui suffisait à exclure les créations purement numériques de la protection des dessins et modèles. Cette exigence était clairement exprimée dans l'exposé des motifs de la L.B.D.M. : « il faut (...) toujours, comme condition indispensable, qu'il s'agisse de l'aspect d'un produit, c'est-à-dire d'une chose matérielle ». La nouvelle définition de « produit »<sup>7</sup> doit être interprétée de manière plus large<sup>8</sup> et permet la protection de l'apparence d'un produit même si celui-ci est uniquement visible par l'intermédiaire d'un écran.

De même, une création esthétique appliquée à un produit dépourvu de fonction utilitaire, c'est-à-dire purement décoratif, était exclue de la protection par la L.B.D.M. L'exposé des motifs précisait ainsi que « les objets purement ornementaux (...) n'appartiennent pas traditionnellement au domaine des modèles et sont protégés par le droit d'auteur; c'est pour cette raison que la restriction de la protection des seuls produits ayant une fonction utilitaire a été insérée ». Les nouveaux textes rompent également avec cette conception dans la mesure où la définition du « dessin ou modèle »<sup>9</sup> qu'ils consacrent a été choisie « afin d'éviter qu'un élément ne puisse être protégé au motif qu'il ait une fonction purement décorative »<sup>10</sup>. Par ailleurs, le droit national n'est plus davantage en mesure d'exiger un caractère ornemental comme condition de protection, ce qui était notamment le cas de la loi italienne<sup>11</sup>.

6. Loi du 13 mars 2003 portant assentiment au Protocole portant modification de la loi uniforme Benelux en matière de dessins ou modèles, fait à Bruxelles le 20 juin 2002, *M.B.*, 14 mars 2003, p. 12832.
7. Article 1<sup>er</sup>, b, de la directive 98/71 et article 3, b, du règlement 6/2002.
8. Selon le commentaire officiel de la directive 98/71, « product means any item to which a design can be applied ». Voy B. POSNER, « The Community Design. Purpose and Scope of the Green Paper on the Legal Protection of Industrial Design », in *Le livre vert sur la protection des dessins et modèles industriels*, E. Story-Scientia, Bruxelles, 1992, p. 6 (« Ce terme a en effet été choisi parce que les auteurs pensaient qu'il couvrirait quasiment n'importe quel objet »).
9. Article 1<sup>er</sup>, a, de la directive 98/71 et article 3, a, du règlement 6/2002.
10. *Explanatory Memorandum* : « The definition of design is meant to indicate that any feature of appearance which can be perceived by the human senses as regards sight and tactility are features of design. It is irrelevant whether the design is of an aesthetic character or functional and whether the design is decisive for the end user's choice of product ». Voy aussi H. SPEYART, « Het gewijzigde voorstel van de Europese Commissie voor de modellen-richtlijn », *Bijbl. Ind. Eig.*, 1996, 222-231.
11. Regio Decreto del 25 agosto 1940, n 1411, articolo 5 : « Possono costituire oggetto di brevetto per modelli e disegni ornamentali i nuovi modelli o disegni atti a dare, a determinati prodotti industriali, uno speciale ornamento, sia per la forma, sia per una particolare combinazione di linee, di colori o di altri elementi ».

Si les nouveaux textes ouvrent aux créations esthétiques numériques de nouvelles perspectives de protection<sup>12</sup>, ils n'en apportent pas moins de nouvelles questions comme celle de la portée de l'exclusion des programmes d'ordinateur de la notion de « produit » (article 1<sup>er</sup>, *b*, de la directive 98/71 et article 3, *b*, du règlement 6/2002). Pour traiter ce problème, nous avons choisi de procéder en deux étapes. La première traitera des dessins uniquement créés ou visualisés par programme d'ordinateur (1). La seconde, plus controversée, concernera les dessins « intégrés » dans les programmes d'ordinateur (2).

## 1. Les dessins uniquement créés ou visualisés par un programme d'ordinateur

Par dessins uniquement créés ou visualisés par un programme d'ordinateur, nous entendons ceux créés à l'aide d'un programme de dessin assisté par ordinateur (D.A.O.). Ce type de programmes permet entre autres au *designer* « de reprendre des collections antérieures et de les retoucher rapidement pour les remettre au goût du jour, de créer, stocker, rappeler et modifier à volonté des images, des motifs, des couleurs, des tissus, des formes, et de consulter des bases de données, de visualiser la création »<sup>13</sup>.

Dès les premiers commentaires sur le Livre vert<sup>14</sup>, des voix se sont élevées

contre une éventuelle exclusion des dessins créés par D.A.O. de la protection des dessins et modèles par le biais de l'exclusion de l'apparence des programmes d'ordinateur. Ainsi, D. VAN DER BREMPT écrivait à l'époque : « vu la généralisation et le degré de précision documentaire du C.A.D. (*design* par ordinateur), cette exclusion me surprend. Un produit peut être développé virtuellement par ordinateur. Les informations contenues dans la disquette doivent être vues comme une nouvelle forme de dessin »<sup>15</sup> ; de même J. STEENLANT : « quant à la référence aux programmes d'ordinateur elle risque d'être interprétée de manière trop restrictive: à tout le moins il faudrait préciser que les dessins qui sont visualisés sur des écrans ou qui sont autrement digitalement visualisés ne soient pas exclus de la protection »<sup>16</sup>.

Il nous semble évident que les nouveaux textes ne vont pas jusqu'à exclure les dessins de la protection au seul motif qu'ils sont visualisés sur un écran d'ordinateur. On voit en effet mal comment on pourrait soutenir qu'il s'agit là de « programmes d'ordinateur » visés par l'exclusion<sup>17</sup>. Si besoin est, rappelons notamment que le règlement d'application du règlement 6/2002<sup>18</sup> prévoit, en son article 67, « la transmission des demandes d'enregistrement par des moyens électroniques, y compris la représentation du dessin ou modèle ».

12. Les créations numériques devront en effet respecter les conditions de nouveauté et de caractère individuel propres au droit des dessins et modèles.

13. P.-J. BENGHOZI, *Les formes de la coordination en conception dans les industries du design et de la mode*, Working paper n° 03/2003, Università di Torino, 2003, p. 11.

14. *Livre vert sur la protection juridique des dessins et modèles*, Bruxelles, juin 1991.

15. D. VAN DER BREMPT, « Le droit des modèles vu par les créateurs », in *Le livre vert sur la protection des dessins et modèles industriels*, E. Story-Scientia, Bruxelles, 1992, pp. 37-45.

16. J. STEENLANT, « Vers un droit européen des dessins et modèles: quelques observations de l'industrie européenne », in *Le livre vert sur la protection des dessins et modèles industriels*, E. Story-Scientia, Bruxelles, 1992, p. 75.

17. La portée à donner aux termes « programme d'ordinateur » sera analysée ci-dessous.

18. Règlement (CE) n° 2245/2002 de la Commission du 21 octobre 2002 portant modalités d'application du règlement (CE) n° 6/2002 du Conseil sur les dessins ou modèles communautaires, J.O.C.E., n° L 341, 17 décembre 2002, pp. 28-53.

## 2. Les dessins intégrés dans un programme d'ordinateur

Par l'expression « dessins intégrés dans un programme d'ordinateur », nous entendons tous ceux qui composent l'interface graphique utilisateur (encore appelée *look and feel*), c'est-à-dire tout élément graphique apparaissant à l'écran lors de l'utilisation d'un programme en ce compris la représentation des objets manipulés par l'utilisateur à l'écran (barres de défilement, boutons, boîtes de texte, icônes, etc.). Ces éléments font-ils partie du programme et sont-ils, partant, exclus de la protection conférée par le droit des dessins et modèles ? Deux interprétations peuvent être envisagées : l'une, extensive, selon laquelle le *look and feel* serait exclu et l'autre, restrictive, selon laquelle seule l'apparence des lignes de code peut être exclue.

### a. Interprétation extensive : le look and feel est visé par l'exclusion

Certains auteurs interprètent de manière large l'exclusion des programmes d'ordinateur au titre des produits. Ainsi, tout en reconnaissant qu'un programme d'ordinateur n'a pas d'apparence sauf à confondre le logiciel avec son expression graphique, Pascal KAMINA soutient que « derrière l'imprécision du vocabulaire, on comprend bien ce qui a été visé par la directive : il s'agit du *look and feel* ou de " l'interface utilisateur " du programme »<sup>19</sup>. Dans son analyse, Pascal KAMINA reconnaît cependant le caractère discriminatoire et impraticable d'une telle interprétation. En effet, pourquoi refuser aux créateurs de logi-

ciels ce que l'on accorde par ailleurs aux chaînes de télévision ou aux éditeurs littéraires ? En outre, à l'heure du multimédia, comment décider si les éléments du *look and feel* constituent l'apparence du logiciel, de la base de données, d'une œuvre audiovisuelle sous-jacente, ou tout simplement une œuvre indépendante ? Pareille discrimination n'a certes pas été voulue par les textes, ainsi que l'atteste notamment le quinzième considérant du règlement 6/2002 qui stipule que « le dessin ou modèle communautaire devrait autant que possible répondre aux besoins de tous les secteurs de l'économie de la Communauté ». Dans le point suivant nous détaillons donc les raisons qui nous poussent à préférer l'interprétation restrictive.

### b. Interprétation restrictive : seule l'apparence des lignes de code est visée

Cette interprétation prend appui sur les motifs qui ont poussé les auteurs des textes à insérer l'exclusion des programmes d'ordinateur : « les programmes d'ordinateur (...) ont été expressément exclus parce que la protection de ces produits a déjà été récemment traitée au niveau communautaire dans le contexte de directives spécifiques et nous avons craint que l'inclusion de ceux-ci sous la protection des dessins et modèles n'affecte l'équilibre si difficilement atteint dans le cadre des directives concernant la protection juridique des topographies de produits semi-conducteurs et concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur »<sup>20</sup>. À la lecture de ce passage, il apparaît que leur intention était de tracer une séparation claire entre le champ d'application

19. P. KAMINA, « La directive n° 98/71 du 13 octobre 1998 sur la protection juridique des dessins ou modèles », *J.C.P.*, n° 8 du 25 février 1999, p. 359.

20. B. POSNER, « The Community Design. Purpose and Scope of the Green Paper on the Legal Protection of Industrial Design », in *Le livre vert sur la protection des dessins et modèles industriels*, E. Story-Scientia, Bruxelles, 1992, p. 7 (traduction libre).

de la protection offerte par la directive 91/250 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur<sup>21</sup> et celui de la protection des dessins ou modèles. Il s'ensuit donc que seul ce qui est protégeable par la directive 91/250 peut être considéré comme exclu de la protection des dessins et modèles.

Or, les dessins intégrés dans un programme d'ordinateur ne sont pas protégés par la directive 91/250. En effet, le *look and feel* d'un programme d'ordinateur est protégé par un droit d'auteur distinct de celui afférent au logiciel dès lors qu'il répond à la condition d'originalité indépendamment du programme auquel il s'applique. C'est du moins l'opinion de la doctrine et la jurisprudence majoritaires en Belgique<sup>22</sup>, en France<sup>23</sup> et au Royaume-Uni<sup>24</sup>. D'un point de vue technique, cette position nous semble tout à fait justifiée puisqu'un même programme d'ordinateur peut-être assorti d'interfaces graphiques différentes et, à l'in-

verse, une même interface graphique peut convenir à des programmes dissemblables. En outre, la réalisation de l'interface graphique requiert parfois plus de temps et d'attention que celle du seul programme d'ordinateur et le succès commercial d'un logiciel y est fortement lié.

En conséquence, nous optons pour une définition restrictive de la notion de programme d'ordinateur, dans laquelle seuls les codes (sources et objets) sont protégés par la directive 91/250 et, partant, sont seuls exclus de la protection des dessins ou modèles. Les interfaces graphiques doivent donc demeurer protégeables au titre de produits indépendants. En matière de dessins et modèles, elles pourront ainsi être protégées selon le cas comme symbole graphique, typographie, présentation ou autre, puisque l'énumération n'est pas limitative. Ces conclusions sont partagées par la position officielle de l'Office des brevets du Royaume-Uni<sup>25</sup>.

## Pratique actuelle

Dans cette troisième partie, nous confrontons nos conclusions à la pratique actuelle des offices nationaux et de l'office communautaire qui reçoit les enregistrements depuis le 1<sup>er</sup> avril 2003.

Dès son enregistrement, le dessin ou modèle communautaire est publié par l'Office dans le Bulletin des dessins ou modèles communautaires<sup>26</sup>. Il ressort de la lecture du Bulletin que des icônes, des pages web et même une interface

21. Directive 91/250/CEE du Conseil, du 14 mai 1991, concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur, J.O.C.E., n° L 122, 17 mai 1991, pp. 0042-0046 (ci-après « la directive 91/250 »).
22. Prés. Civ. Bruxelles 12 décembre 1995, I.R.D.I., 1996, pp. 9 et s., « les jeux vidéo, constitués d'une part, d'un programme d'ordinateur qui fixe le cadre dans lequel se déroule le jeu ainsi que ses règles, et d'autre part, d'une séquence animée de sons et d'images, sont protégeables tant à titre d'œuvre audiovisuelle, qu'à titre de programme d'ordinateur » et F. DE VISSCHER, B. MICHAUX, *Précis du droit d'auteur et des droits voisins*, Bruylant, Bruxelles, 2000, p. 218, note 173.
23. Cour d'appel de Paris, 10 mai 2000 et note de J. BERTRAND, « Le *look and feel* peut-il être une œuvre originale ? Commentaire des décisions *Gep Diffusion* et *Aubay Software* », *Legalis.net*, 2001, n° 1, p. 142 et Y. GENDREAU, « Les hauts et les bas du *look and feel* », *D.I.T.*, 1993, liv. 2, p. 9.
24. *John Richardson Computers Ltd. v. Flanders and Chemtec Ltd.*, [1993] FSR 497, décision dans laquelle il est clairement rappelé qu'une page d'écran est considérée comme un produit d'ordinateur et non comme un programme d'ordinateur en soi.
25. Patent Office (UK), *The registered designs regulations 2001 : The effect of the amendments to the registered Designs Act 1949*, 2 October 2001, disponible sur <<http://www.patent.gov.uk/design/>>.
26. Règlement 6/2002, article 49.

graphique utilisateur<sup>27</sup> ont déjà été enregistrés. Le fait que ces dessins aient été enregistrés engage l'Office en ce que celui-ci a l'obligation de rejeter les demandes pour lesquelles le dessin ou modèle qui fait l'objet d'une demande de protection ne répond pas à la définition donnée par le règlement 6/2002<sup>28</sup>.

En outre, la classification administrative Eurolocarno<sup>29</sup> contient une classe propre comprenant non seulement les « icônes » mais également les « interfaces utilisateurs graphiques »<sup>30</sup>. Bien entendu, il ne s'agit nullement d'une reconnaissance légale de la possibilité d'enregistrer le *look and feel* d'un programme d'ordinateur comme dessin ou modèle puisque la classification Eurolocarno est établie à des fins exclusivement administratives<sup>31</sup>; l'on pourrait néanmoins à ce stade parler de reconnaissance pratique.

Mentionnons également, au niveau international, l'Arrangement de Lo-

carno<sup>32</sup> qui, dans sa huitième édition applicable au 1<sup>er</sup> janvier 2004, comporte désormais une sous-classe spécifique pour les icônes et interfaces<sup>33</sup>. À l'instar de la classification Eurolocarno, cette classification internationale n'a par elle-même qu'un caractère administratif<sup>34</sup>. Notons enfin que l'Arrangement de Locarno vient d'être ratifié par la Belgique<sup>35</sup>.

L'examen de la pratique des offices nationaux qui permettent la consultation en ligne de leurs registres va exactement dans le même sens que la pratique communautaire. Ainsi l'Institut National de la Propriété Industrielle a-t-il autorisé l'enregistrement d'icônes, de pages d'un site Internet, d'une vue d'écran d'un jeu de construction sonore et très récemment, d'une interface graphique utilisateur<sup>36</sup>. De même au Royaume-Uni, le *Patent Office* a accepté l'enregistrement d'icônes et d'interfaces graphiques utilisateurs<sup>37</sup> pour lesquelles une classe spéciale est d'ailleurs prévue<sup>38</sup>.

## L'apport du droit des dessins ou modèles

Après avoir vu que les créations numériques sont susceptibles d'être protégées par le droit des dessins ou modèles,

il nous a semblé utile de rappeler brièvement les principaux avantages que le règlement 6/2002 peut appor-

27. Voy. par exemple respectivement les numéros d'enregistrement 000003132-0006 et 000015243-0004 ; 000022389-0001, 000022389-0010 et 000022389-0014 ; 000000146-0001.

28. Règlement 6/2002, article 47.

29. Il s'agit d'une extension de la classification de Locarno opérée par l'Office de l'harmonisation dans le marché intérieur et que celui-ci a traduite dans toutes les langues de l'Union européenne. Pour des raisons pratiques, il est fortement recommandé aux demandeurs d'enregistrement de dessin communautaire d'utiliser les termes inclus dans cet instrument.

30. Respectivement A8545 14.02 et A8543 14.02.

31. Article 3.2 du règlement d'exécution.

32. Arrangement de Locarno instituant une classification internationale pour les dessins et modèles industriels signé à Locarno le 8 octobre 1968 et modifié le 28 septembre 1979.

33. Classe 14, sous-classe 04.

34. Article 2.1 de l'Arrangement de Locarno.

35. Loi du 13 février 2004 portant assentiment à l'Arrangement de Locarno instituant une classification internationale pour les dessins et modèles industriels, et à l'annexe, signés à Locarno le 8 octobre 1968 et modifié le 28 septembre 1979, M.B., 3 juin 2004, pp. 42528-42542.

36. Voy. par exemple respectivement les numéros d'enregistrement 025400 – 026494 – 031911 – 027639.

37. Voy. par exemple respectivement les numéros d'enregistrement 3011770 – 3000015, 3000016 et 3001070.

38. La classe 14.02.14.

ter à ces créations esthétiques numériques par rapport à leur protection par le droit d'auteur<sup>39</sup>.

*Protection contre les créateurs indépendants.* Le dessin ou modèle communautaire enregistré confère à son titulaire le droit exclusif de l'utiliser et d'interdire à tout tiers, en ce compris les créateurs indépendants, de l'utiliser sans son consentement<sup>40</sup>. À l'inverse, en droit d'auteur, les créateurs indépendants, c'est-à-dire ceux qui ne se sont pas inspirés de l'œuvre (de manière ni directe ni indirecte), ne seront pas considérés comme des contrefacteurs<sup>41</sup>.

*Création salariée.* Les employeurs peuvent préférer le régime des dessins et modèles en matière de création salariée puisque « lorsqu'un dessin ou modèle est réalisé par un salarié dans l'exercice de ses obligations ou suivant les instructions de son employeur, le droit au dessin ou modèle appartient à l'employeur, sauf convention contraire ou sauf disposition contraire de la législation nationale applicable »<sup>42</sup>. Une telle présomption n'existe pas en droit d'auteur<sup>43</sup>. Rappelons également que l'enregistrement par un employeur d'un dessin ou modèle créé par son employé dans l'exercice de son emploi peut en outre, dans certains cas, faire présumer une cession des droits d'auteur afférents à ce dessin ou modèle<sup>44</sup>.

*Compétence.* Le contentieux des dessins et modèles communautaires est

confié à un nombre aussi limité que possible de juridictions spécialisées, les tribunaux des dessins ou modèles communautaires<sup>45</sup>. En outre, dans l'hypothèse où les actes de contrefaçon sont matérialisés dans plusieurs États membres, le demandeur qui souhaite obtenir réparation de l'ensemble de son préjudice pourra saisir le tribunal du domicile du défendeur ou, à défaut d'un tel domicile dans la Communauté, de son propre domicile et à défaut encore, du siège de l'Office à Alicante<sup>46</sup>. Dans la même hypothèse, le titulaire de droits d'auteur ne pourra quant à lui obtenir réparation de l'intégralité de son préjudice, que s'il agit dans l'État du domicile du défendeur ou devant le tribunal du lieu de l'évènement causal de la contrefaçon<sup>47</sup>. À défaut, le titulaire des droits d'auteur se verra donc dans l'obligation de fragmenter son action.

*Présomption de validité.* Dans les procédures résultant d'actions en contrefaçon ou en menace de contrefaçon, les tribunaux des dessins ou modèles communautaires considèrent le dessin ou modèle communautaire comme valide. Contrairement au droit d'auteur, la validité d'un dessin ou modèle enregistré ne peut être contestée que par une demande reconventionnelle en nullité<sup>48</sup>.

*Droits réels.* Le dessin ou modèle communautaire enregistré peut être donné en gage ou faire l'objet de droits réels<sup>49</sup>. Les droits d'auteur ne peuvent

39. Afin de ne pas alourdir inutilement cette note, nous avons choisi de n'examiner que l'apport du dessin ou modèle communautaire enregistré. Le lecteur pourra aisément faire les adaptations nécessaires pour les dessins ou modèles communautaires non enregistrés ainsi que pour les dessins ou modèles nationaux.

40. Règlement 6/2002, art. 19.

41. F. DE VISSCHER, B. MICHAUX, *Précis du droit d'auteur et des droits voisins*, Bruylant, Bruxelles, 2000, pp. 176-177.

42. Règlement 6/2002, article 14.

43. Sous réserve des dispositions spécifiques concernant les programmes d'ordinateur et pour les bases de données dans le secteur non-culturel.

44. L.B.D.M., article 23.

45. Règlement 6/2002, article 80.

46. Règlement 6/2002, article 83.1.

47. Articles 2 et 5.3. du règlement 44/2001 et la jurisprudence européenne, notamment C.J.C.E., 7 mars 1995, *Shevill*, Aff. C-68/93.

48. Règlement 6/2002, article 85.1.

49. Règlement, article 29.



par contre, en principe, pas faire l'objet d'une sûreté<sup>50</sup>.

*Cumul.* L'intérêt d'opter pour la protection offerte par le droit des dessins et modèles consiste surtout en ce que ce choix ne porte en rien préjudice aux autres formes de protection, notamment celle offerte par le droit d'auteur. La possibilité de cumul est en effet prévue de telle sorte qu'un dessin ou modèle protégé par un dessin ou modèle communautaire bénéficie également de la

protection accordée par la législation sur le droit d'auteur des États membres à partir de la date à laquelle il a été créé ou fixé sous une forme quelconque. La portée et les conditions d'obtention de cette protection, y compris le degré d'originalité requis, sont déterminées par chaque État membre<sup>51</sup>. Ce cumul permet le cas échéant de bénéficier des avantages du droit d'auteur par rapport au droit des dessins et modèles<sup>52</sup>.

## Conclusion

Nous avons voulu montrer que les différents obstacles à la protection de nouvelles apparences numériques par le droit des dessins et modèles semblent avoir été écartés grâce à l'adoption de la directive 98/71 et du règlement 6/2002. La pratique des offices nationaux et de l'office communautaire semble confirmer ce point de vue. Peut-être

un jour la Cour de justice sera-t-elle amenée à devoir se prononcer officiellement à ce propos ; dans l'attente d'une telle décision, espérons que les *designers* du numérique sauront pleinement profiter de la nouvelle forme de protection qui leur est offerte par le droit des dessins et modèles.

50. F. DE VISSCHER, B. MICHAUX, *Précis du droit d'auteur et des droits voisins*, Bruylant, Bruxelles, 2000, p. 56.

51. Règlement 6/2002, article 96.2.

52. Citons notamment la présence de droits moraux, la durée de protection plus étendue, l'absence de formalité de protection, la condition d'originalité qui peut être moins contraignante que la nouveauté, la meilleure protection internationale, les sanctions pénales éventuellement plus lourdes dans les États membres.